



## 1. Material für einen weiteren Spieler

8 Machtkarten (\*), 1 Luxuskarte, 3 Marker (weiß)

Der sechste Spieler nimmt sich die 3 Marker (weiß), eine Luxuskarte und erhält eine Zivilisationskarte ausgeteilt. Die 8 zusätzlichen Machtkarten (\*) werden nach ihrer Rückseite (A, B, C) sortiert und mit den entsprechenden Machtkarten des Grundspiels zusammengemischt.

Zu Beginn jeder Spielrunde werden nun immer 7 neue Machtkarten (statt 6) aufgedeckt: 6 Karten nebeneinander und 1 Karte neben die Karte „Eroberung“.

Es ist möglich das Peloponnes Kartenspiel auch mit weniger Spielern zu spielen und die 8 neuen Machtkarten zu verwenden: Es werden zu Beginn jeder Spielrunde 7 Machtkarten aufgedeckt. So viele, wie Spieler teilnehmen nebeneinander und die übrigen bilden die „Eroberungsreihe“. Ansonsten ändert sich der Spielablauf nicht.

## 2. Material für eine zusätzliche Spielrunde (D)

7 Machtkarten (D) - davon eine für das Spiel zu sechst (\*)

Bei weniger als 6 Spielern wird die Machtkarte (D \*) aussortiert und nicht mehr benötigt.

Die Machtkarten (D) werden gemischt, verdeckt bereit gelegt, und mit ihnen dann eine zusätzliche 9. Spielrunde gespielt.

Während dieser 9. Spielrunde wird eine weitere Versorgung ausgeführt, also insgesamt 4 Versorgungen.

Ansonsten ändert sich der Spielablauf nicht.

**Orakel (Oracle):** Besitzt der Spieler bei Spielende 8 oder mehr Luxusgüter, zählt bei der Wertung der höhere der beiden Punktwerte (Machtpunkte oder Bevölkerungspunkte).

**Münzpräge (Coinage):** Bei Spielende sind jeweils 3 (statt 6) übrige Münzkarten bzw. Luxus einen Machtpunkt wert.

**Koloss (Colossos):** Bei Spielende zählt jede Machtkarte (nicht Zivilisationskarte!), die genau 3 Bewohner zeigt, 5 Bewohner für die Bevölkerungspunkte.

**Staatsschatz (Treasury):** Bei Spielende ist jede Münzkarte mit Bewohnersymbol 2 Bevölkerungspunkte (statt 1) wert.

## 3. Patronus Erweiterung

6 Patronuskarten

Die Patronuskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

Zu Beginn jeder Spielrunde werden so viele davon offen ausgelegt, bis 2 Patronuskarten ausliegen (so vorhanden). Ein Spieler an der Reihe kann, bevor er ein Gebot auf eine Machtkarte abgibt, **eine** der Patronuskarten erwerben und neben seine Luxuskarte legen.

Patronuskarten bringen dem Spieler einen direkten Schutz vor einer Katastrophe, weitere Schutzsymbole (3 Symbole= Schutz), sowie einen Machtpunkt für die Wertung. Die Kosten für eine Patronuskarte sind oben links auf der Karte aufgedruckt und werden behandelt, wie die Baukosten bei einer Gebäudekarte: Wie beim Gebäudebau können Luxusgüter durch Überproduktion erworben werden.

Außerdem muss der Spieler die Summe an Münzkarten, die unten links in das Münzsymbol gedruckt sind, bezahlen. Diese Kosten sind abhängig davon, in welcher Epoche wir uns befinden (A, B, C oder D).